

Tutoriel

Inscription en ligne d'équipe interclubs

Auteur: Gérard CANTEGRIL	Objet : Tutoriel inscription en ligne d'équipe interclubs
	Référence :TUT1004
	Date : 10-10-2010

1. Objet

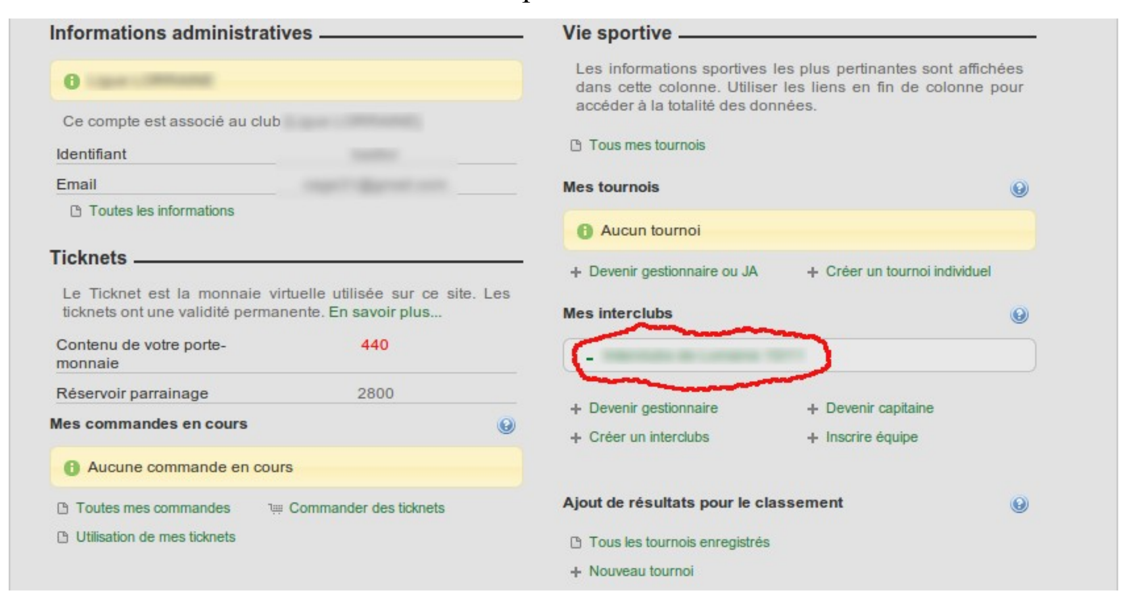
Le présent document est un tutoriel pour faciliter l'accès et l'utilisation des services proposés par le portail Badminton Netware. Ce n'est pas un manuel d'utilisation du logiciel BadNet.

Le portail Badminton Netware propose l'hébergement de compétitions de type interclubs. Il permet aux clubs participant d'inscrire leurs équipes à ces compétitions sous réserve que les organisateurs aient activé le service correspondant.

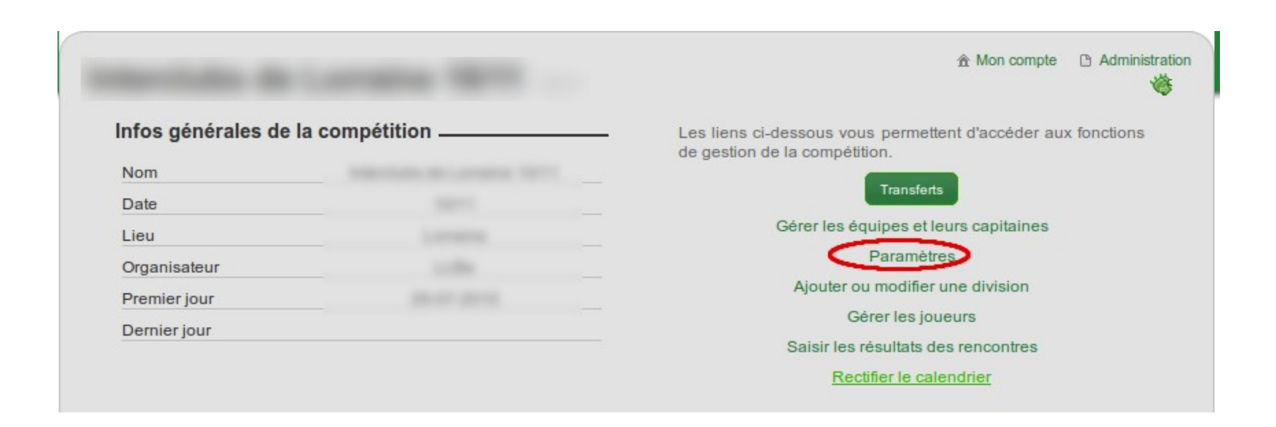
2. Activer le service

L'activation du service ne peut être effectuée que par le propriétaire du tournoi, soit lors de la création, soit à partir de la page de gestion du tournoi.

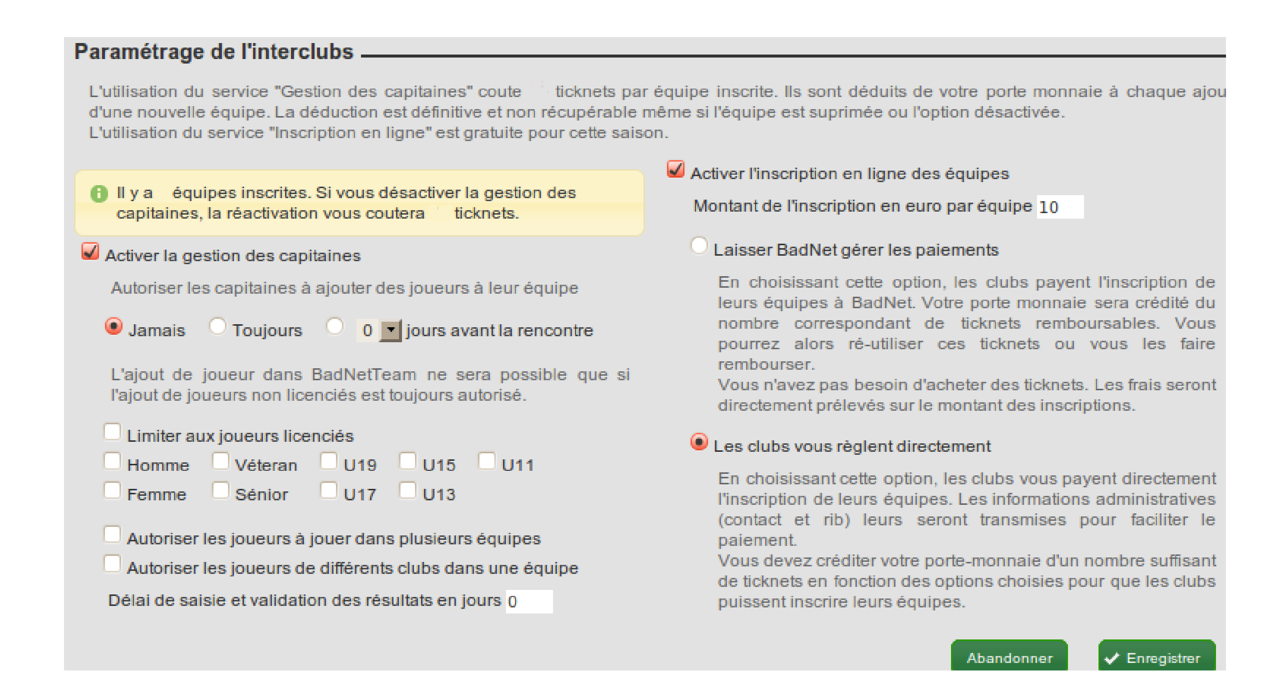
Après connexion, le nom de l'interclubs est affiché sur la page d'accueil dans la rubrique « Mes interclubs » de la colonne « Vie sportive ».



Cliquer sur le nom du tournoi pour afficher sa page de gestion.



Cliquer sur le lien « Paramètres » pour afficher la page permettant l'activation du service « Inscription en ligne ».



Cocher l'option « Activer l'inscription en ligne des équipes » dans la partie droite de la page. Renseigner le montant de l'inscription par équipe et choisissez le mode de paiement.

1 Laisser BadNet gérer les paiements

Si l'option « Laisser BadNet gérer les paiements » est choisie, vous n'avez pas besoin d'alimenter votre porte-monnaie, sauf si le montant de l'inscription d'une équipe est inférieure au coût de l'ajout d'une équipe au tournoi. Les clubs paieront l'inscription de leur équipe avec des ticknets. Le coût de l'ajout d'une équipe et éventuellement de la gestion des capitaines sera déduit du nombre de ticknets versés par le club. Les ticknets restants sont remboursables : vous pouvez à tout moment les convertir en euros. Les euros correspondants vous sont reversés soit par virement soit par chèque suivant votre demande. A chaque remboursement une commission est prélevée. Le montant de la commission est celui en vigueur sur le portail au moment de la demande.

Si un club décide d'annuler l'inscription d'une équipe il suffira de transférer sur son compte le nombre de ticknets correspondants au montant de l'inscription d'une équipe moins éventuellement les pénalités applicables. Si votre porte-monnaie de contient pas suffisamment de ticknets, vous devrez en racheter suffisamment. A chaque transfert de ticknets une commission est prélevée. Le montant de la commission est celui en vigueur sur le portail au moment de la demande.

2 Les clubs vous règle directement

Si cette option est choisi, vous devez alimenter votre porte-monnaie avec un nombre de ticknets suffisant pour l'ajout de la totalité des équipes prévues. S'il n'y a pas assez de ticknets, les clubs restants ne pourront pas inscrire d'équipe.

Pour faciliter le paiement les informations « Contacts » et « Rib » que vous avez renseignés dans la partie « Informations administratives » de votre compte sont présentés à chaque club qui inscrit une équipe.

3.Inscrire une équipe

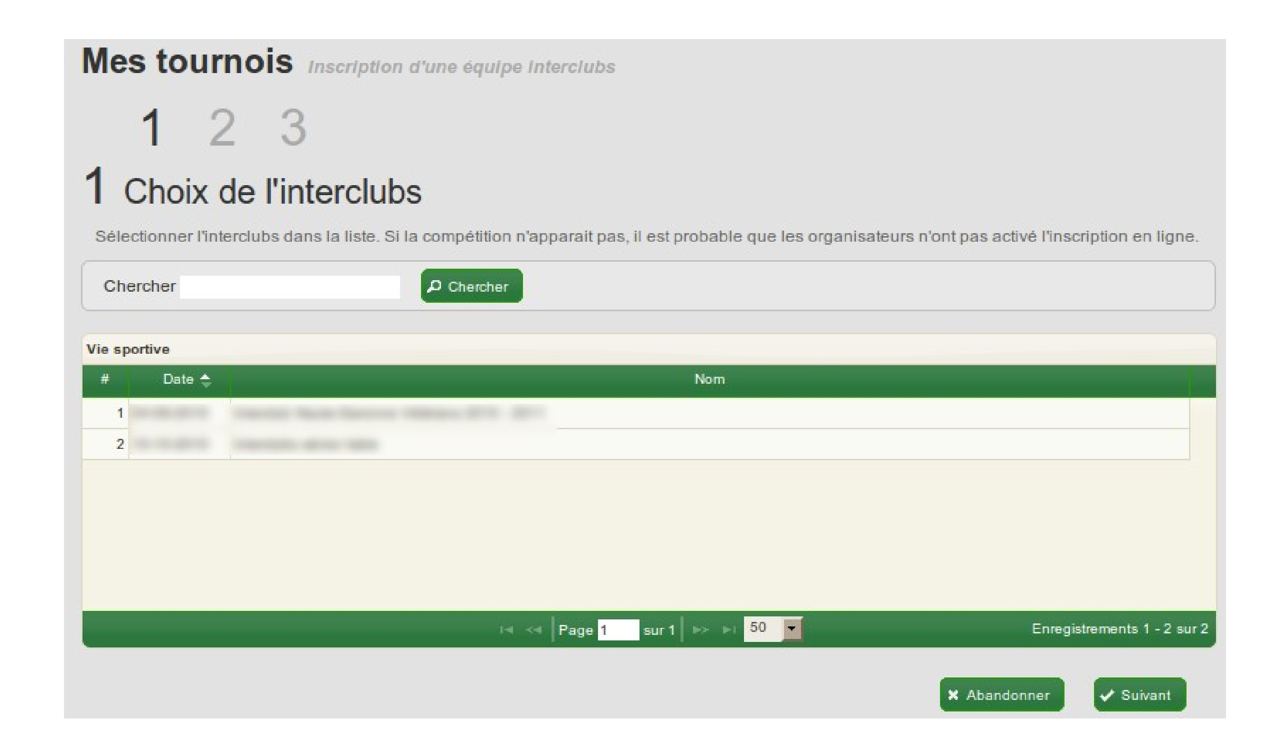
L'inscription d'une équipe est possible à partir de tout compte relié à un club. L'équipe inscrite est donc une équipe du club lié au compte.

Pour inscrire une équipe, utiliser le lien « Inscrire équipe » présent sur la page principale de votre compte, dans la rubrique « Mes interclubs » de la colonne « Vie sportive ».



La page suivante présente la première étape pour inscrire une équipe : le choix de l'interclubs. Si l'organisateur n'a pas activé le service « Inscription en ligne des équipes » l'interclubs n'est pas présenté dans la liste. Sélectionner le tournoi dans la liste et utiliser la bouton « Suivant » pour passer à la prochaine étape.

Si aucun tournoi n'est sélectionné, la même page est à nouveau affichée.



Maintenant, plusieurs cas sont possibles suivant l'option choisie par l'organisateur.

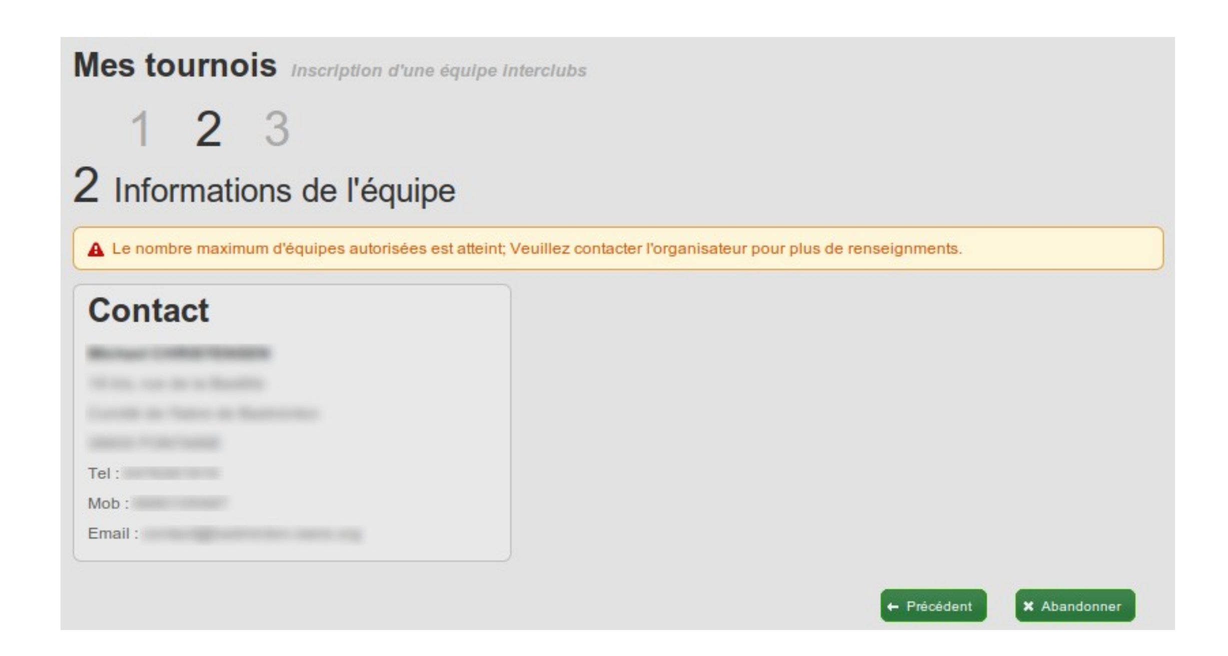
1 Paiement de l'inscription à l'organisateur

L'organisateur a décidé que le règlement de l'inscription doit lui être envoyé.

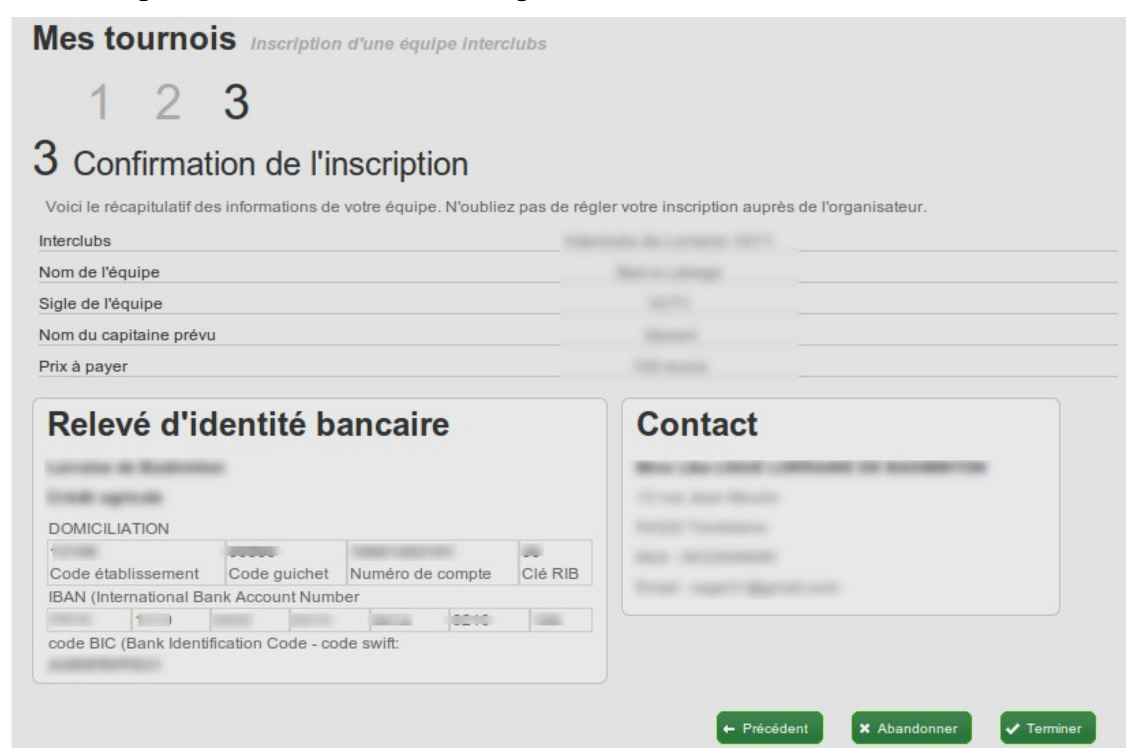
Dans ce cas, la page suivante permet de saisir les informations de l'équipe. Il suffit de renseigner le nom et le sigle de l'équipe et de passer à l'étape suivante.



Si le nombre maximum d'équipe autorisé par l'organisateur est atteint, un message d'avertissement est affiché. Utilisez les coordonnées pour obtenir plus d'informations.



Dans le cas où le nombre maximum d'équipe autorisé n'est pas atteint, la dernière étape permet de confirmer l'inscription de l'équipe. A titre indicatif, le RIB s'il a été renseigné et les coordonnées de l'organisateur sont affichés.

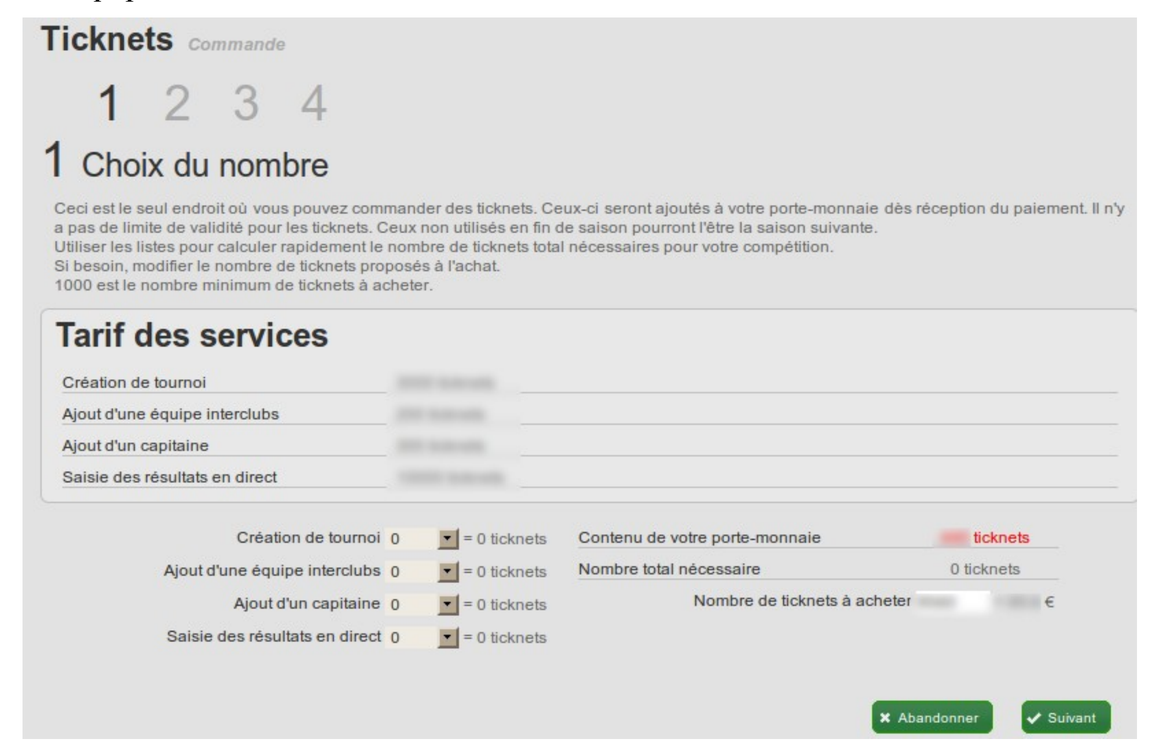


2 Paiement de l'inscription à BadNet

L'organisateur a délégué à BadNet la gestion des règlements. Dans ce cas, le paiement de l'inscription s'effectue en ticknets, la monnaie virtuelle en vigueur sur le portail. Votre porte-monnaie doit contenir suffisamment ticknets pour couvrir le cout de l'inscription. Si ce n'est pas le cas, un message vous le signale.



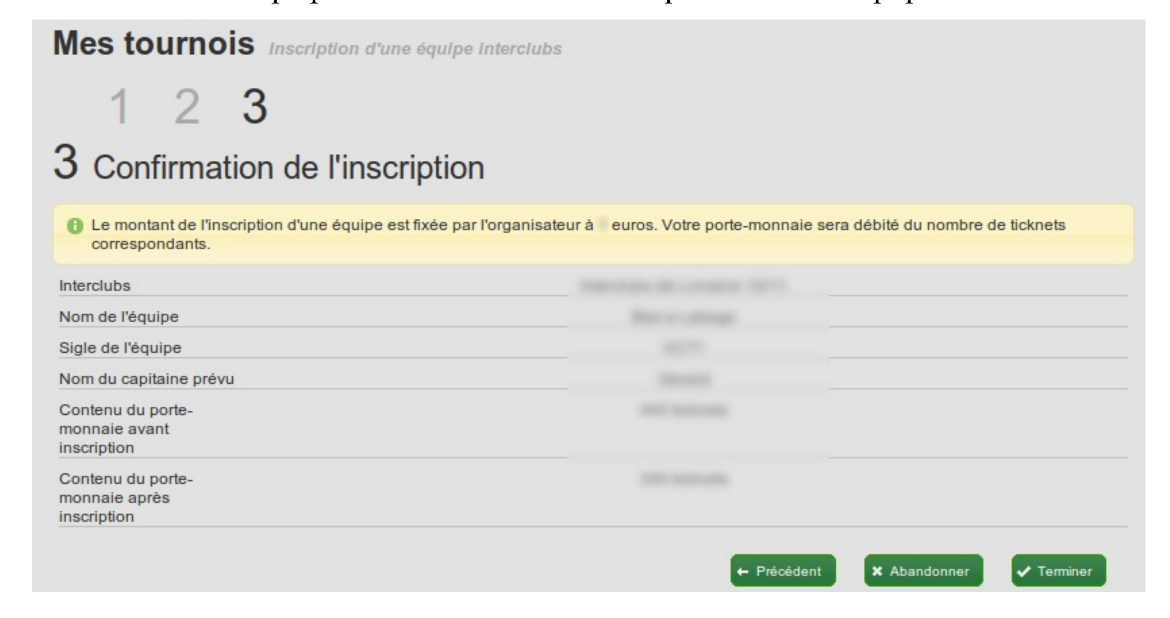
Le lien « Commander les ticknets » permet d'accéder directement à la page de commande avec le nombre de ticknets nécessaire. Une fois la commande effectuée, le porte-monnaie sera crédité après réception du paiement et vous pourrez inscrire votre équipe.



Quand le porte-monnaie est suffisamment rempli, la deuxième étape permet de saisir les informations de l'équipe à inscrire. Un message informatif indique que le porte-monnaie sera débité en fonction du prix de l'inscription fixé par l'organisateur.



La dernière étape permet de confirmer l'inscription de votre équipe.



Si le club décide d'annuler l'inscription d'une équipe, l'organisateur transférera sur son compte le nombre de ticknets correspondants au montant de l'inscription d'une équipe moins éventuellement les pénalités applicables. A chaque transfert de ticknets une commission est prélevée. Le montant de la commission est celui en vigueur sur le portail au moment de la demande. Les ticknets ainsi récupérés dans le porte-monnaie du club ne sont pas remboursables.